Einsendeaufgabe 2 Dokumentation

Bereits umgesetzt:

* HTML Seiten und grundlegendes Design.
* Grundsätzlicher Gameloop.
* Dynamische und statische Spielelemente.
* Kollisionserkennung.
* Random Spawn von Elementen ohne Kollision.
* Sprite Animationen.
* IO-Controller.
* Sequenzielles Bewegen von zusammenhängenden Spielelementen.
* Richtungsabhängiges zeichnen der Sprites auf den Canvas.
* Erhöhen des Scores beim aufsammeln eines Punktes und setzten eines neues.

Verworfen:

* draw() und update() Verlauf, da Objekt- Koordinaten und Draw-Koordinaten nicht übereinstimmten.
* Soundeinstellungen in canvas.html vornehmen.

Noch umzusetzen:

* Spiel startet nur wenn per lokalem Server gestartet wird (bspw. Lokaler WebStorm Development Server), da Modul importiert wird.
* Link aus canvas.html zu highscore.html.
* Score Anzeige im Spiel.
* Redesign der GameOver-Form.
* Spielmodus ohne Wände.
* Ggf. Level? Das in der Aufgabenstellung verlinkte Video zeigt das Spiel Nibbler nicht Snake.
* Speichern des Spielergebnisses.
* Aufbau des Highscores aus gespeicherten Spielständen.
* Sortieren der Highscores nach Punktwert.
* Sound.
* Einstellungen aus Options Menü speichern und ins Spiel integrieren.